JURNAL

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA SISWA KELAS IV SDN GUGUS II KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING MODEL AND THE MEDIA ILLUSTRATED CARD AGAINST THE ABILITY TO EXPLAIN THE RELATIONSHIP LIVING CREATURE WITH ITS SURROUNDINGS THE STUDENTS OF CLASS IV SDN GUGUS II DISTRICT KEDIRI ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh :

RONI SETYO HARDIYANTO

NPM. 12.1.01.10.0213

Dibimbing oleh :

1. Dra. DWI ARI BUDIRETNANI, M.Pd.

2. Dr. SURYANTO, M.Si.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: **RONI SETYO HARDIYANTO**
NPM	: 12.1.01.10.0213
Telepon / HP	: 0856-0774-9822
Alamat surel (Email)	: Ronisetyo25@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model Role Playing dan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menjelaskan Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Siswa Kelas IV SDN Gugus II Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PGSD
Alamat Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk ditertibkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 24 Januari 2017
Pembimbing I	**Pembimbing II**	**Penulis,**
Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd. **NIDN. 0711086102**	**Dr. Suryanto, M.Si.** **NIDN. 0010056501**	**Roni Setyo Hardiyanto** **NPM : 12.1.01.10.0213**

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENJELASKAN HUBUNGAN MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA SISWA KELAS IV SDN GUGUS II KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

RONI SETYO HARDIYANTO
NPM. 12.1.01.10.0213
FKIP – PGSD
Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.[1] dan Dr. Suryanto, M.Si.[2]
Email : Ronisetyo25@gmail.com
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah 1)Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model *Role Playing* dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. 2)Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh model *Role Playing* tanpa media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. 3)Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan antara model *Role Playing* dengan media kartu bergambar dan model *Role Playing* tanpa media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

Teknik penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel penelitian ini pada kelas IV SDN Sidowareg 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Sidowareg 1 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil analisis data penelitian dapat diketahui perbedaan rata-rata (mean) antara kelas kontrol 80,35 dan kelas eksperimen 84.64, dapat diketahui bahwa dengan penggunaan model *Role Playing* dan media kartu bergambar nilai rata-rata kelas lebih tinggi. Berdasarkan nilai analisis menggunakan uji-t tes pada hipotesis 3 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,456 > 2,013) maka H_o ditolak dan H_1 diterima pada taraf signifikasi 5%.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1) Kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas IV SDN Sidowareg 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri sangat memuaskan.(2) Kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas IV SDN Sidowareg 1 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri memuaskan. (3) Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Role Playing* dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas IV SDN Sidowareg 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : *Role Playing*, media, kartu bergambar, makhluk hidup.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan antara guru dan siswa. Dalam hal ini, aktivitas siswa sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar. Pemahaman karakter siswa juga sangat penting sehingga guru dapat menciptakan situasi dan kondisi yang tepat dalam suatu pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Pada umumnya kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih belum berjalan secara maksimal bila melihat pembelajaran yang telah dilakukan guru pada saat ini, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton, yakni metode ceramah tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Akibat dari pembelajaran yang monoton banyak siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan guru, sehingga pada akhirnya siswa mendapatkan rata-rata nilai yang kurang dari KKM yang telah ditentukan. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari seorang siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Salah satu faktor eksternal adalah tersedianya media belajar.

Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran IPA saat ini masih banyak menggunakan metode ceramah. Sedangkan metode ceramah itu lebih menitik beratkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (teacher centre), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau mencatat semua materi dalam pembelajaran IPA. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPA itu sangat membosankan, jenuh bahkan membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran, yang berakibat tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar kemudian kurang kreatifnya guru dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan

materi yang akan disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Agar siswa dapat tertarik pada pelajatan IPA serta mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Diperlukan penggunaan model pada pembelajaran IPA, yakni model yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Dan proses pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centre). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola fikirnya dan kemampuan dasarnya. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPA pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya kelas IV adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan media kartu bergambar. Model ini dapat meningkatkan pemahaman materi melalui kegiatan atau pengalaman yang dilakukan secara langsung bersama teman satu kelompoknya di depan kelas, dapat memperbaiki rasa percaya diri karena semua siswa diberi kesempatan berpartisipasi dalam kelas.

Selain menggunakan model pembelajaran yang kreatif, proses pembelajaran juga harus didukung dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sangat bermacam-macam dan bervariasi, namun banyak para guru sekarang jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, mereka mengganggap bahwa media pembelajaran tidak begitu penting dalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Maka penggunaan media pembelajaran yang cocok pada pembelajaran IPA khususnya materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya yaitu media kartu bergambar, dengan menggunakan media kartu bergambar dapat menambah pemahaman dan membuat siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam memberikan materi pembelajaran IPA guru harus pandai-pandai memilih model pembelajaran dan media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Penyampaian materi

yang menggunakan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memhami materi pelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian terhadap pengaruh model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Maka penelitian ini di beri judul *"Pengaruh Model Role Playing Dan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menjelaskan Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Siswa Kelas IV SDN GUGUS II Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016 / 2017* ".

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunkan pendekatan kuantitatif karena memudahkan untuk memperoleh jawaban kuantitatif (pasti), proses penghitungannya secara numerik agar hasil lebih akurat.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen dengan jenis penelitian menggunakan Pretest-*Postest Control Group Design.* Dengan desain sebagai berikut.

Tabel. Pretest-*Postest Control Group Design.*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
E	O_1	X	O_2
K	O_3	-	O_4

Keterangan :

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

O1 = Pretest kelompok Eksperimen

O3 = Pretest kelompok Kontrol

X = Perlakuan (perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* didukung media kartu bergambar)

= Perlakuan (perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* tanpa didukung media kartu bergambar)

O_2 = Hasil Post Tes kelompok Eksperimen

O_4 = Hasil Post Tes kelompok Kontrol

Desain Penelitian menurut Sugiyono (2012:76)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV gugus II Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri dengan rincian siswa kelas IV SDN Mojoayu yang berjumlah 25 siswa, kelas IV SDN Ringinpitu 1 yang berjumlah 24 siswa, kelas IV

SDN Ringinpitu 2 yang berjumlah 22 siswa, kelas IV SDN Sidowareg 1 yang berjumlah 23 siswa dan kelas IV SDN Sidowareg 2 yang berjumlah 25 siswa.

Data yang diperoleh yaitu dari data akhir hasil belajar. Dianalis dengan teknik statistik. Analis data dalam penelitian menggunakan beberapa uji :

1. Uji Normalitas
2. Uji Homogenitas
3. Uji t

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

Kemampuan siswa dalam menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dengan menggunakan model *role playing* dengan media kartu bergambar kelas IV SDN Sidowareg pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata nilai pretest adalah 68,16 dan rata-rata nilai postest 84,64. Pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest adalah 71,65 dan rata-rata nilai postest 80,35. Serta dari hasil analisis data SPSS versi 16.0 didapatkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000<0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata kelas eksperimen > daripada kelas kontrol yaitu pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest adalah 71,65 dan rata-rata nilai postest 80,35>80,35.

Terbukti dari nilai rata-rata kelompok eksperimen mencapai 84,64 dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 16,48 yang posisinya lebih besar dibanding nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 80.35 dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 8,70.

B. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh menggunakan model *Role Playing* dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas IV SDN Sidowareg 2 Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2016/2017.
2. Ada pengaruh menggunakan model *Role Playing* tanpa media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya siswa kelas IV SDN Sidowareg 1 Kecamatan Plemahan

Kabupaten Kediri tahun ajaran 2016/2017.

3. Ada perbedaan antara menggunakan model *Role Playing* dengan media kartu bergambar dengan menggunakan model role playing tanpa media kartu bergambar terhadap kemampuan menjelaskan hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, pada siswa kelas IV SDN Sidowareg Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri tahun ajaran 2016/2017.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Chayati, Titin Indah. 2013. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD 4 Kalirejo Tahun 2103/2104*. Skripsi. Kudus: Universitas Muria Kudus (Online), tersedia: http : //eprints.umk.ac.id (diunduh 11 Januari 2016).

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gardiana, Erna. 2007. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing (Peta Pikiran) Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SLTP NEGERI 1 Plandaan Jombang Tahun 2007*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (Online), tersedia: http : //eprints.unesa.ac.id (diunduh 11 Januari 2016).

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Musfiqon. 2012. *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional)*.Yogyakarta: Ruzz Media.

Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.

Prapita. 2009. *Media-media pembelajaran*. Jakarta: Indeks.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sadiman, Arief S. (dkk). 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan*

Pembuatan). Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.